

科目名	キャラクターデザイン実習3							年度	2025
英語科目名								学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 2年次	必/選	選5	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	藤城陽、ユウマ、真村躍		教員の実務経験	有	実務経験の職種	イラストレーター			
【科目の目的】									
ゲームコンテンツには主軸となる世界観とそれに基づくキャラクター、背景、ロゴ、UIなど幅広いグラフィックリソースが必要とされる。この授業ではこれらの作り方を総合的に学習し、グループワークにて実際にコンテンツ制作を行いゲーム業界で必要とされる技術力、思考力、表現力を身に付けることを目的とする									
【科目の概要】									
キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。									
【到達目標】									
A. キャラクターイラストの制作技術を磨く。 B. ゲームプロップデザインやモンスターデザインなどのプロップデザインスキルを獲得する。 C. UI/UXデザインにおけるゲーム画面全体の構築能力を向上させる。 D. Adobe Photoshop、CLIP STUDIO、Illustrator、AfterEffectsなどのツールを適切に使用するスキルを習得する。 E. ゲームおよびイラスト業界での職業準備としての実践的な知識を得る。									
【授業の注意点】									
本科目では創造性を大切にし、デザインのプロセスを理解することが重要です。 常に業界の最新トレンドやツールの変化に敏感になり、実践を通じて自らのスタイルを見つけましょう。 授業時数の4分の3以上出席しない者は単位の取得が出来ない 研究・資料に関しては、著作権に十分注意し使用する事。 課題においての使用ソフト、制作手順は仕様書に準じて制作する									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	高度な表現力と独自のスタイルを持つイラストを創作できる。	技術的な進歩が見られ、クオリティの高いイラストを制作できる。	基本的なイラスト技術を身につけ、クオリティのある作品を制作できる。	一部技術に課題があり、改善が必要なイラストを制作できる。	基本的な技術が未熟で、制作物に大きな課題がある。				
到達目標 B	複雑なプロップデザインやモンスターデザインを自在に制作できる。	様々なプロップデザインに挑戦し、高いクオリティのデザインを生み出せる。	基本的なプロップデザインスキルを身につけ、クオリティの高いデザインが可能。	プロップデザインにおいて一部課題があり、改善が必要。	プロップデザインの基本的な理解が不足しており、制作に難がある。				
到達目標 C	複雑なゲーム画面を構築し、ユーザーエクスペリエンスを最適化できる。	ゲーム画面の基本的な構築が可能で、ユーザビリティに配慮したデザインができる。	UI/UXデザインの基本を理解し、適切な画面構築ができる。	UI/UXデザインにおいて改善が必要で、一部課題が見られる。	UI/UXデザインの基本が理解できておらず、画面構築に問題がある。				
到達目標 D	Adobe Photoshop、CLIP STUDIO、Illustrator、AfterEffectsなどを熟練して使用できる。	様々なツールを適切に使用し、効果的なデザインを生み出せる。	基本的なツールの使用が可能で、デザインに応用できる。	ツールの使用において改善が必要で、一部課題が見られる。	ツールの基本的な理解が不足しており、制作に支障がある。				
到達目標 E	ゲームおよびイラスト業界における最新の動向や求人情報を把握しており、職業準備に十分な知識がある。	職業に関する基本的な知識があり、業界に適応できる態勢が整っている。	職業に対する理解があり、基本的な準備ができている。	職業に関する知識が不十分であり、改善が必要。	職業に対する理解が不足しており、十分な準備ができていない。				

【教科書】						
筆記用具、ノート、PC						
【参考資料】						
【成績の評価方法・評価基準】						
作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。						
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。						
科目名		キャラクターデザイン実習3			年度	2025
英語表記					学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	イラスト制作01	キャラクターイラスト制作効率の向上	制作フローの見直し	プロジェクト管理とスケジューリングのスキル向上		
				Photoshopの機能についての応用		
2	イラスト制作02	キャラクターの特徴や魅力についての理解を深める	表情のバリエーション	キャラクターの特徴を引き立たせる技術		
			ポーズでの表現力	表情やポーズのアクセントの習得		
			キャラクターのストーリーボード	キャラクターに深みを与えるストーリー表現		
3	イラスト制作03	プレゼンテーションとフィードバック対応の強化	プレゼンテーションの実施	ターゲット理解		
				フィードバックへの柔軟な対応		
4	背景制作01	背景設定について理解を深める	異なる環境の特徴と描写方法	環境やシチュエーションに応じた描写スキルの向上		
			背景の物語への組み込み方	画面構成、ライティング、演出について習得		
5	背景制作02	透視法について理解を深める	背景の作成	シーンごとの特徴と雰囲気への捉え方		
				背景における雰囲気への表現技術		
6	背景制作03	背景の正確な透視法とプロポーションの理解	背景の作成	透視法の基本と背景への応用の習得		
7	背景制作04	キャラクターと背景の一体感の作り方	人物と背景を合わせたイラストの作成	背景とキャラクターの調和の取り方		
8	背景制作05	背景における色彩と雰囲気の関連性の理解	カラスキームと色の心理学	背景の雰囲気や感情に合った色彩表現		
9	背景制作06	プレゼンテーションとフィードバック対応の強化	プレゼンテーションの実施	ターゲット理解		
				フィードバックへの柔軟な対応		
10	UI/UXデザイン01	UI/UXの重要性と基本概念の復習	カラー、レイアウト、フォントの基本原則	視認性、一貫性、使いやすさの向上		
				ユーザビリティ向上のデザインスキル		
				デザインツールの効果的な利用		
11	UI/UXデザイン02	レイアウトの作成と編集	ユーザー調査手法とツールの紹介	制作フローの理解、技術の習得		
			プラットフォームの理解			

			ベンチマークの選定			
12	UI/UXデザイン03	レイアウトの作成と編集	ワイヤーフレームの作成	レイアウトデザインの向上		
13	UI/UXデザイン04	レイアウトの作成と編集	変移図の作成	ユーザビリティ向上のデザインスキル		
14	UI/UXデザイン05	レイアウトに基づいて各画面の作成	形状の印象とスタイルの検討	カラーと形状によるデザインの調和		
			カラーの選択と活用	視覚的に引き付けるデザインスキル		
15	UI/UXデザイン06	プレゼンテーションとフィードバック対応の強化	プレゼンテーションの実施	ターゲット理解		
				フィードバックへの柔軟な対応		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						